

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk pembelajaran elektronik berupa video interaktif sebagai *learning object* untuk mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan. Secara umum, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video interaktif yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai bahan pembelajaran pada mata kuliah Persepsi dan Desain Pesan.

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis dimana dilakukan analisa secara keseluruhan yaitu, menganalisis kebutuhan, pembelajaran, dan peserta didik serta konteks masalah. Tahap selanjutnya adalah tahap desain dimana pengembang merancang konten serta layout yang dipilih, Bahasa dan yang lainnya, lalu dilanjutkan dengan tahap pengembangan dimana pengembang menghasilkan storyboard berisi isi dari visual serta audio apa saja yang akan ada pada video interaktif sebagai acuan untuk memproduksi. Tahap selanjutnya dan terpenting adalah tahap produksi dimana pengembang mulai memproduksi video interaktif tersebut menggunakan beberapa aplikasi yang menunjang produksi serta mengacu kepada storyboard yang sudah dibuat. Setelah dari tahap pengembangan dan produksi, produk yang sudah dikembangkan diuji coba dengan melakukan evaluasi formatif kepada ahli serta pengguna.

Hasil uji coba validasi menunjukkan skor rata-rata 2,8 dari uji coba ahli yang berarti video interaktif ini baik dan layak untuk digunakan, namun dengan beberapa catatan untuk perbaikan. Uji Coba pengguna mendapatkan skor rata-rata 3,39 pada uji *one to one* serta 3,38 pada uji coba kelompok kecil. Sehingga dikategorikan bahwa video interaktif ini “sangat baik” untuk digunakan oleh pengguna atau sasaran dari produk ini.

B. Saran

Saran dalam penelitian yang berkenaan dengan pengembangan Video Interaktif sebagai *Learning Object* ini dan untuk penelitian selanjutnya yang terkait dengan pengembangan video interaktif antara lain :

1. Video Interaktif ini lebih dikembangkan lagi pada animasi karakternya. karena berdasarkan hasil yang diperoleh, mahasiswa memiliki minat dan respon positif terhadap media ini terutama pada aspek animasi karena tidak terlalu banyak gerakan serta hanya menggunakan satu karakter saja. Apabila dikembangkan lebih lanjut lagi terkait hal tersebut tentu semakin memperbagus kualitas video interaktif tersebut.
2. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, hendaknya untuk mempelajari *software* animasi dan *software* editing yang lebih baik karena berdasarkan yang sudah pengembang alami butuh waktu dan tenaga lebih untuk menggerakkan karakter pada animasinya.
3. Pengembangan Video Interaktif untuk mata kuliah persepsi dan desai pesan ini diharapkan dapat meningkatkan inovasi dan kreativitas mahasiswa dalam

mengembangkan karya-karya visual yang baik, sehingga mahasiswa Teknologi Pendidikan UNJ dapat membuat media pembelajaran yang memiliki kualitas tampilan visual yang baik.

